

32 PAGINE
A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA"
SUL COMMODORE CBM 64



E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO
UNA CASSETTA CON 10
VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

AL LAVORO

(Cari amici Special Program questa volta ha fatto uno sforzo supplementare per dare ai propri lettori il meglio dei meglio: i dieci giochi che vedrete sulla cassetta, più Solitario (lato Spectrum, il gioco premiato questo mese) sono tra i migliori divertimenti elettronici che i nostri redattori sono riusciti a «pescare» tra le mille proposte. Questo sforzo è stato possibile soltanto perché abbiamo avuto la rispondenza del pubblico dei lettori che hanno fatto di Special Program e di suo «fratello» Program le due riviste più lette, «girate» e consultate del momento. A questo punto vi invitiamo ancora una volta a non considerare la nostra rivista come un bel giocattolo da tenere nel salotto «buono» o accanto al computer. Dobbiamo diventare un vostro strumento di lavoro e per questa ragione abbiamo voluto inserire nelle novità Sinclair un primo sommario elenco di tutto ciò che gravita attorno al mondo di Zio Clive invitandovi a segnalarci altri possibili pianeti dell'universo Spectrum. Commodore nel frattempo ha presentato due nuovi modelli di home computer e chissà che fra qualche mese non ci sia anche un fratellino di Program pronto e confezionato tutto per loro.

PER CHI HA IL COMMODORE CBM64

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM 48K ESPANSO

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

- 3** Al lavoro
- 5** Il sommario di tutto ciò che «gira» sulla cassetta
- 6** Leopard-Labirinto
- 7** Giancarlo giardiniere - Space Craft
- 8** Fort Apache - Tarzan
- 9** Police - Flash
- 10** GUI!: quando un cavernicolo cerca da mangiare

IN QUESTO NUMERO

- 11** Le novità di Casa Commodore
- 13** Solitario: il gioco Spectrum più bello
- 16** Le nostre classifiche
- 18** L'universo di Casa Sinclair
- 22** Scarabocchi: grafica per il Commodore 64
- 26** Vendo, compro, cerco, trovo
- 30** La posta dei lettori

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A

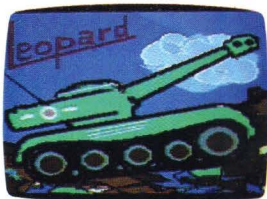


SPECTRUM

LATO B

1
LEOPARD

Carrarmati
lanciamissili



1
LABIRINTO

Guazzabuglio
mortale



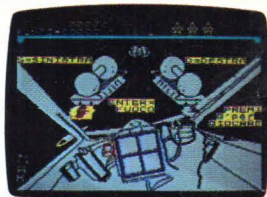
2
**GIANCARLO
GIARDINIERE**

«Pollice verde»



2
SPACE CRAFT

Laser
Tinfernali



3
FORT APACHE

Morte
agli indiani



3
TARZAN

Il figlio
delle scimmie



4
POLICE

La pattuglia
sfortunata



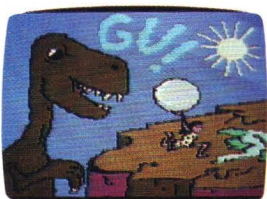
4
FLASH

Boomerang
nello spazio



5
GU!!

Cavernicoli
in caccia



5
GU!!

Cavernicoli
in caccia



LEOPARD



CBM 64

102-A

LABIRINTO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Gli alieni sono riusciti a impiantare su una terra la fabbrica della morte. Da qui escono carrarmati lanciamissili che solo il nostro Leopard può distruggere.

Il labirinto è di quelli bestiali. Occorre recuperare l'ultima chiave del settore e ammazzare il mostro rimasto all'interno. Ci guida la percezione extrasensoriale.

TASTI

PORTA 2



S gioco

6/0 sinistra

7/P destra

9/A avanti

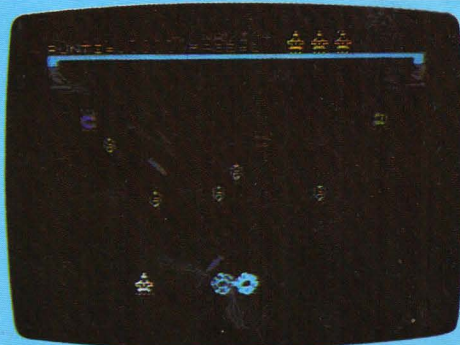
0/Z fuoco

GIANCARLO GIARDINIERE

SPACE CRAFT



CBM 64



SPECTRUM

157A

CHE GIOCO E'

Il giardinaggio sembra un'attività per persone tranquille. Invece il vicino di casa di Giancarlo lo fa ammattire così come quella brutta erbaccia che cresce a dismisura.

Un gioco spaziale tra i più classici. Dall'alto scendono le astronavi verdi che il nostro cannone laser deve disintegrare. Attenti alle bombe e ai meteoriti.

TASTI

JOYSTICK

F1	difficoltà prato
F8	uno/due giocatori
F5	porta joystick
F7	inizio gioco

S	sinistra
ENTER	fuoco
D	destra

FORT APACHE



CBM 64

279

TARZAN



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

I pellerossa stanno facendo il carosello di morte davanti al nostro fortino. Dalla feritoia il nostro fucile li può abbattere uno ad uno. Basta una mira eccezionale...

Nella giungla tutto è buono per superare gli ostacoli. Anche una liana serve per salvarsi e saltare le voragini mortali. Attenzione però ai raghi, ai fiumi e ai coccodrilli.

TASTI

PORTA 2



5 sinistra

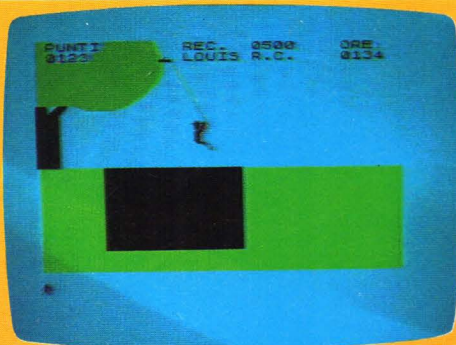
6 basso

7 alto

8 destra

JOYSTICK

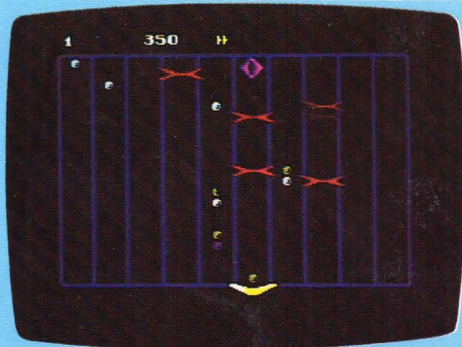
POLICE



CBM 64

268 A

FLASH



SPECTRUM

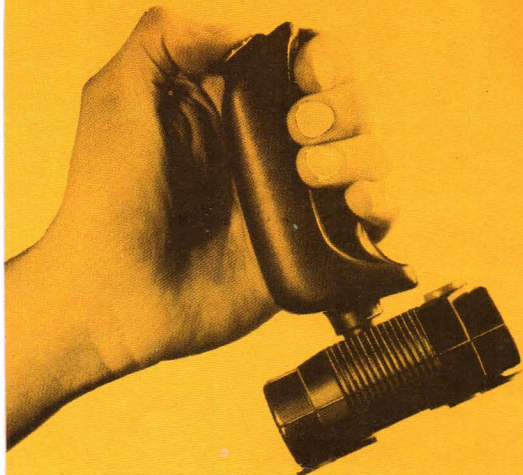
CHE GIOCO E'

Dieci missioni sempre più difficili per pattugliare la città: dobbiamo disinnescare le bombe atomiche e neutralizzare le nubi tossiche. Sempre attenti agli incidenti, però!

Trentadue livelli di gioco per il nostro boomerang spaziale che risponde colpo su colpo all'invasione di oggetti alieni. Nei casi di estrema difficoltà c'è la «superbomba».

TASTI

PORTA 2



1/0	fuoco
2/9	superbomba
F/G	sinistra
H/J	destra

GU!!



CBM 64

318 A



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Ai tempi in cui gli uomini portavano la clava riuscire a trovare da mangiare non era poi così facile. Occorreva mettersi in caccia e andare a recuperare le uova di animali stranissimi, sfidando le loro ire e potendo contare solo sulla propria abilità.

TASTI

F1 joystick porta 2

F3 tastiera

tasti ridefinibili a piacere

tasti ridefinibili a piacere



NOVITA'

 **commodore**

COMMODORE VA ALL'ATTACCO

Come è ormai consuetudine Commodore si è presentata allo Smau di Milano con prodotti di grande interesse, a continuare una tradizione iniziata con il VIC 20 e proseguita con il Commodore 64, modelli che sono stati venduti in milioni di esemplari in tutto il mondo: più precisamente 3 milioni di VIC 20 e 2 milioni di Commodore 64.

Nell'area del computer di primo impiego Commodore ha presentato il C. 16, che pur mantenendo le stesse caratteristiche di styling del VIC 20 (ma il C. 16 ha un bellissimo colore antracite) si presenta con qualità ben superiori: memoria di 16 K standard, grafica in alta risoluzione a 121 colori, 2 generatori di suono incorporati e un ricco catalogo di nuovi games. Nell'area dei personal professionali e d'affari due sono i modelli principali: il Plus 4 e l'8296D.

Il Plus 4 è uno straordinario personal della nuova generazione; ha 4 programmi applicativi già incorporati nella memoria Rom (File Manager, Spread Sheet, Wordprocessor e Graphics) richiamabili con la semplice pressione di un tasto; 64 K di memoria, BASIC esteso con 75 comandi, completa gamma di periferiche.

L'8296D: un sistema docile e potente con 128 K e video ad alta risoluzione; vuole proseguire il successo della serie 8000 di cui ricalca la linea ergonomica. Fra le novità due floppy disk direttamente incorporati nella macchina.

Sempre nel campo dell'hardware altre novità sono rappresentate da una serie di stampanti con caratteristiche particolari come la DPS 1101, bidirezionale, a margherita, collegabile con tutti gli home computer Commodore (VIC 20, C. 16, Commodore 64, 64 Executive e Plus 4), la MCS 801, versatilissima, che stampa sino a 7 colori e la MPS 802 che stampa punti a impatto.

Anche per il software molte le novità, come il Logo in italiano, programma scolastico che verrà fra l'altro utilizzato dagli insegnanti che prendono parte ai due progetti Commodore per la scuola: Lucas e 100 Scuole. Sempre per la didattica va segnalato il programma Didacomm. Per l'area telematica sono stati presentati Videotel, Videotext e Trasmissione dati; per l'area professionale The Manager, per gli appassionati delle sette note Musico e per i tifosi della domenica TOT 13.

DPS 1101:

STAMPANTE A MARGHERITA

La DPS 1101 è una nuova stampante a margherita della Commodore collegabile a tutti i personal computer Commodore (VIC 20, C. 64, SX-64 Executive, C. 16 e Plus 4). È l'ideale per stampare lettere, rapporti e documenti con caratteri di altissima qualità, ottenendo un vero effetto di «letter quality» a un prezzo estremamente basso.

la DPS 1101 è bidirezionale, ha il trascinamento a tri-

zione e può accettare fogli singoli di dimensioni standard per la corrispondenza professionale e personale.

Un buffer incorporato permette sia alla stampante sia al computer a cui è collegata di lavorare a pieno regime in qualsiasi condizione.

Le margherite adottate dalla stampante sono compatibili con le diffusissime Triumph-Adler e oltre ai normali caratteri numeri-

ci e alfanumerici, offrono una vasta gamma di set di caratteri (italico, gotico, pica) intercambiabili.

Le caratteristiche di stampa della DPS 1101 sono di livello superiore e comprendono la possibilità di sottolineatura simultanea, stampa in grassetto, spaziatura proporzionale, tabulazione orizzontale e verticale e addirittura esponenti e indici utilizzando la funzione di «half line».

CARATTERISTICHE TECNICHE

Metodo di stampa

Bidirezionale a impatto, con margherita di caratteri

Margherita

100 caratteri per set, compatibilità con Triumph-Adler.

Caratteri

Lettere maiuscole e minuscole, numeri e simboli, caratteri speciali su margherite opzionali

Codice dei caratteri

CBM o ASCII standard, selezionabile.

Velocità di stampa

18 caratteri per secondo

Formati di stampa

110 colonne (10 pitch)

132 colonne (12 pitch)

165 colonne (15 pitch)

82-220 colonne (spaziatura proporzionale)

Spaziatura orizzontale

10, 12 o 15 CPI, o spaziatura proporzionale

Spaziatura verticale

48 linee/pollice

Velocità di interlinea

1 linea al secondo

Alimentazione carta

A frizione

Larghezza carta

13 pollici

Numero di copie

Due oltre all'originale

Interfaccia

Seriale Commodore

Dimensioni

Altezza: mm. 149,2

Larghezza: mm. 520,7

Profondità: mm. 362,0

Peso

kg. 12,47

Alimentazione

240 V AC, 50 Hz.

Consumo

50 W max

Colore

Grigio antracite

Costo

Lit. 1.195.000 + IVA

SOLITARIO



Ecco il gioco premiato questo mese per lo Spectrum. Si tratta di un bel lavoro di Arrigo De Cesari, via delle Chiese 748/1, Nave (Lucca) che ha ripercorso le tappe di un gioco antichissimo con qualche moderna innovazione. È il classico solitario con 32 pezzi da muovere su un tabellone. Il gioco è inserito come ultimo nella parte della cassetta dedicata allo Spectrum.

```
10 REM SOLO MAIUSCOLE
200 REM
300 REM "IL SOLITARIO" by: AMER
IGO DE CESARI © 1984
400 REM
500 DIM F$(1,2): POKE 23656,8:
CL30
60 GO TO 3000
70 FOR I=1 TO 5: BEEP .1,4: SO
RDER I: NEXT I
80 CLEAR: BORDER 2: PRINT AT
11,4: INK 4: BRIGHT 1:"Vuoi le i
struzioni (S/N)?"
90 IF INKEY$="" THEN GO TO 090
100 IF INKEY$="S" THEN GO TO 20
00
110 IF INKEY$="N" THEN GO TO 30
0
120 GO TO 090
300 REM PREPARA SCROCCIERA
310 LET P=32: LET M=0: BORDER 2
: PAPER 6: INK 0: FLASH 0: BRIGH
T 0: CLS
320 PAPER 4
330 FOR I=0 TO 1: FOR J=0 TO 2:
FOR K=0 TO 2
340 PRINT AT 5+4*J,11+4*K+2*I:"
350 PRINT AT 6+4*J,11+4*K+2*I:"
360 NEXT K: NEXT J: PAPER 7: NE
XT I
370 PAPER 4
380 FOR I=0 TO 1: FOR J=0 TO 2:
FOR K=0 TO 2
390 PRINT AT 7+J*4,13+K*4-2*I:"
400 PRINT AT 8+J*4,13+K*4-2*I:"
410 NEXT K: NEXT J: PAPER 7: NE
XT I
420 PAPER 4
430 FOR I=0 TO 1: FOR J=0 TO 2:
440 PRINT AT 17,11+4*J+2*I:"
```

```

450 PRINT AT 18,11+4*J+2*I;" "
460 PRINT AT 5+4*J+2*I,23;" "
470 PRINT AT 6+4*J+2*I,23;" "
480 NEXT J: PAPER 7: NEXT I
490 PAPER 4
500 PRINT AT 17,23;" ";AT 18,2
3:
510 RESTORE 540: FOR I=0 TO 15
520 READ J: POKE USR "A"+I,J
530 NEXT I
540 DATA 7,7,7,0,0,0,0,0,224,22
4:
550 PAPER 8: INK 0
560 PRINT AT 5,11: PAPER 6;"
": PRINT AT 6,11: PAPER 6;"
": PRINT AT 7,11: PAPER 6;"
": PRINT AT 8,11: PAPER 6;"
570 PRINT AT 5,21: PAPER 6;"
": PRINT AT 6,21: PAPER 6;"
": PRINT AT 7,21: PAPER 6;"
": PRINT AT 8,21: PAPER 6;"
580 PRINT AT 15,21: PAPER 6;"
": PRINT AT 16,21: PAPER 6;"
": PRINT AT 17,21: PAPER 6;"
": PRINT AT 18,21: PAPER 6;"
590 PRINT AT 15,11: PAPER 6;"
": PRINT AT 17,11: PAPER 6;"
": PRINT AT 18,11: PAPER 6;"
": PRINT AT 16,11: PAPER 6;"
600 FOR I=18 TO 6 STEP -2: FOR
J=25 TO 9 STEP -1
610 REM PRINT AT 5,11: PAPER 1;"
": PRINT AT 6,11: PAPER 1;"
": PRINT AT 7,11: PAPER 1;"
": PRINT AT 8,11: PAPER 1;"
620 PRINT AT I,J;"- "
630 NEXT J: NEXT I
640 FOR I=23 TO 10 STEP -2: FOR
J=19 TO 3 STEP -1
650 PRINT AT J,I;"I";AT J+1,I;"
660 NEXT J: NEXT I
670 INK 2
680 FOR I=10 TO 14 STEP 2
690 FOR J=11 TO 23 STEP 2
700 PRINT AT I,J;"■": REM GRAF
IC"AB"
710 NEXT J: NEXT I
720 FOR I=6 TO 18 STEP 2
730 FOR J=15 TO 19 STEP 2
740 PRINT AT I,J;"■"
750 NEXT J: NEXT I
760 INK 0: FOR I=1 TO 7
770 PRINT AT 4+2*I,7:CHR$(64+I
)
780 PRINT AT 1,9+2*I;I
790 NEXT I
800 PRINT AT 12,17;" "
810 PAUSE 100
1000 REM INIZIO GIOCO
1010 PRINT AT 21,6;"M O S S A =
da: "
1020 PRINT AT 21,23: PAPER 6;
1030 GO SUB 1510: IF F$="" THEN
GO TO 1000
1040 LET FO=(CODE F$(1 TO 1)-64)
*2+4
1050 LET CO=VAL F$(2 TO 2)*2+9
1060 IF ATTR (FO,CO)=56 OR ATTR
(FO,CO)=34 THEN GO TO 1090
1070 GO TO 1340
1080 PAUSE 100
1090 PRINT "a: ";
1100 GO SUB 1510: IF F$="" THEN
GO TO 1100
1110 LET FD=(CODE F$(1 TO 1)-64)
*2+4
1120 LET CD=VAL F$(2 TO 2)*2+9
1130 IF ATTR (FD,CD)=56 OR ATTR
(FD,CD)=32 THEN GO TO 1150
1140 GO TO 1340
1150 IF FO<>FD AND CO<>CD THEN G
O TO 1340
1160 IF CO<>CD THEN GO TO 1210
1170 IF ABS (FO-FD)<>4 THEN GO T
O 1340
1180 LET FM=FO+2*SGN (FD-FO)
1190 LET CM=CO
1200 GO TO 1260
1210 IF ABS (CO-CD)<>4 THEN GO T
O 1340
1220 LET CM=CO+2*SGN (CD-CO)
1230 LET FM=FO
1240 IF ATTR (FM,CM)=56 OR ATTR
(FM,CM)=34 THEN GO TO 1260
1250 GO TO 1340
1260 LET M=M+1: INK 0
1270 PRINT AT FO,CO;" "
1280 INK 2: PRINT AT FD,CD;" = "
1290 INK 0: PRINT AT FM,CM;" "
1300 FOR I=0 TO 2: BEEP .05,30+R
ND*20: NEXT I
1310 LET P=P-1
1320 IF P<1 THEN GO TO 1000
1330 GO TO 1360
1340 PRINT AT 21,6: BRIGHT 1: FL
ASH 1;"MOSSA ERRATA " : BEEP
1,3
1350 LET F$="": GO TO 1000
1360 CLS : INK 6: PAPER 2: CLS :
PRINT AT 10,3;"COMPLIMENTI CE L
'HAI FATTA": GO TO 1450
1370 PRINT AT 10,9;"IN ";M;" MOS
SE"
1380 PRINT AT 12,5;"SONO RIMASTI
";P;" PEZZI"
1390 IF P>5 THEN PRINT AT 14,2;"
QUESTO RISULTATO NON E' BUONO":
GO TO 1450
1400 IF P=5 THEN PRINT AT 14,1;"
QUESTO E' UN DISCRETO RISULTATO"
: GO TO 1450
1410 IF P=4 THEN PRINT AT 14,3;"
QUESTO E' UN BUON RISULTATO": GO
TO 1450
1420 IF P=3 THEN PRINT AT 14,3;"
VERAMENTE UN BUON RISULTATO": GO
TO 1450
1430 IF P=2 THEN PRINT AT 14,4;"
BRIGHT 1;"UN OT T I M O RESULT
ATO": GO TO 1450
1440 IF P=1 THEN PRINT AT 14,1;"
PAPER 3: INK 7: BRIGHT 1: FLASH
1;" I N S U P E R A B I L E ! ! !
": GO TO 1450
1450 PRINT AT 20,1;"vuoi provare
di nuovo (S/N) ?"
1460 IF INKEY$="" THEN BORDER 0:
BEEP .5,5: BORDER 2: GO TO 1450
1470 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
THEN CLS : BORDER 0: PRINT AT 1
1,13: PAPER 0: INVERSE 1: INK 7:
"CIAO": PAUSE 100: GO TO 1500
1480 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
THEN BORDER 7: PAPER 7: GO TO 3
00
1490 GO TO 1460
1500 BORDER 5: CLS : PAUSE 0: GO
TO 10000
1510 INPUT "FILA/COLONNA ? "; LI
NE F$
1520 IF LEN F$<>2 AND F$="?" OR
F$="??" THEN PAPER 5: CLS : GO T

```

```

0 1370
1530 IF LEN F$<>2 THEN GO TO 1510
1540 IF F$(1 TO 1)<"A" OR F$(1 TO 1)>"G" OR F$(2 TO 2)<"1" OR F$(2 TO 2)>"8" THEN GO TO 1510
1550 PRINT F$;" ";
1560 IF F$="A1" OR F$="A2" OR F$="A5" OR F$="A7" THEN GO TO 1340
1570 IF F$="B1" OR F$="B2" OR F$="B6" OR F$="B7" THEN GO TO 1340
1580 IF F$="F1" OR F$="F2" OR F$="F6" OR F$="F7" THEN GO TO 1340
1590 IF F$="G1" OR F$="G2" OR F$="G6" OR F$="G7" THEN GO TO 1340
1600 RETURN
2000 REM LISTA ISTRUZIONI
2010 BORDER 6; PAPER 5; CLS
2020 PRINT AT 0,8; BRIGHT 1; PAPER 2; INK 5;"REGOLE DI GIOCO"
2030 PRINT AT 2,0;"IL SOLITARIO
e' un gioco di abilita' da giocare naturalmente,da soli."
2040 PRINT
2050 PRINT "All'inizio compaiono sul tabellone 32 pezzi."
2060 PRINT
2070 PRINT "Il gioco consiste nell'eliminare piu'pezzi possibili"
2080 PRINT
2090 PRINT "Per fare cio'si devono muovere ipezzi in orizzontale e verticale"
2100 PRINT
2110 PRINT "Si puo' muovere un pezzo solo sequesto puo' mangiare saltandolo,il pezzo da eliminare e,come nelladama.Si puo' eliminare solamenteun pezzo per volta."
2120 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"Premi C per altre istruzioni"
2130 IF INKEY$="" THEN GO TO 2130
2140 IF INKEY$="C" THEN GO TO 2160
2150 GO TO 2130
2160 CLS ; PRINT AT 4,0;"Per muovere,il computer chiede le coordinate (Fila/Colonna) del pezzo da muovere e le coordinate della casella di destino."
2170 PRINT
2180 PRINT "Dopo ogni dato (Fila/Colonna), premere <ENTER>."
2190 PRINT
2200 PRINT "Quando non avete piu' mosse da fare,al posto di un dato,rispondete con '?' ed il computer vidara' il vostro risultato."
2210 PRINT AT 19,8; PAPER 6; INK 3; FLASH 1;"IN BOCCA AL LUPO !!!"
2220 PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;"Premi 'I' per iniziare."
2230 IF INKEY$="" THEN GO TO 2230
2240 IF INKEY$="I" THEN GO TO 3000
2250 GO TO 2230
3000 REM SCHERMATA DI INIZIO
3010 RESTORE 3020; FOR n=0 TO 47: READ a: POKEUSR "c"+n,a: NEXT n
3020 DATA 193,227,255,255,255,255,5,255,255
3030 DATA 255,255,255,255,255,255,5,63,62
3040 DATA 192,240,255,255,255,255,5,255,255
3050 DATA 256,255,255,255,255,15,9,15,7
3060 DATA 112,249,255,255,255,255,5,255,255
3070 DATA 255,255,255,255,255,255,5,207,134
3080 BORDER 0; PAPER 0; INK 5; CLS
3090 FOR a=0 TO 360 STEP 2
3100 LET k=5+10*RND
3110 LET rd=PI/180*a
3120 PLOT 128+k*COS rd,38+k*SIN rd
3130 LET h=30+40*RND
3140 DRAW h*COS rd,h*SIN rd
3150 NEXT a
3160 INK 7
3170 PRINT AT 11,12; PAPER 5; INK 0;"ITALWARE"
3180 PRINT AT 10,15; INK 5; PAPER 5;"
3190 PRINT AT 11,22;"@"
3200 PRINT AT 15,12;"presenta"
3210 PRINT AT 19,8; BRIGHT 1; FLASH 1; PAPER 2; INK 6;"S O L I T A R I O"
3220 PRINT BRIGHT 1; AT 5,15; INK 4;"■"; INK 7;"■"; INK 2;"■"; AT 6,15; INK 4;"■"; INK 7;"■"; INK 2;"■"
3230 FOR D=1 TO 10
3240 FOR F=32 TO 56
3250 BEEP .015,F
3260 NEXT F
3270 NEXT D
3280 PRINT AT 21,3; INK 6;"PREMI UN TASTO PER GIOCARE"
3290 PAUSE 0; CLS : GO TO 070
3300 STOP
4000 REM ISTRUZIONI FINE CARICA DA NASTRO
4010 CLS : PRINT AT 11,7; INK 2; FLASH 1;"FERMA IL NASTRO"
4020 PRINT AT 21,6;"Premi "; INVERSE 1;"X"; INVERSE 0;" per giocare"
4030 FOR I=0 TO 7
4040 BORDER I
4050 FOR N=50 TO 57: BEEP .015,N
4060 PAUSE 5
4070 IF INKEY$="X" OR INKEY$="x" THEN GO TO 10
4080 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN GO SUB 5000
4090 NEXT N
4100 NEXT I
4110 GO TO 4030
4120 STOP
5000 REM ROUTINE REGISTRAZIONE
5010 CLS : IF INKEY$<>"" THEN GO TO 5010
5020 CLEAR : PRINT "Sto registrando ""SOLITARIO""
5030 SAVE "SOLITARIO" LINE 4000
5040 PRINT "Riavvolgi e premi ""v"" per verificare"
5050 IF INKEY$="" THEN GO TO 5050
5060 IF INKEY$<>"U" AND INKEY$<>"v" THEN GO TO 5080
5070 VERIFY "SOLITARIO"; PRINT "REGISTRAZIONE O.K."; PAUSE 50
5080 RUN

```

LE NOSTRE CLASSIFICHE

- | | | |
|----------|-----------------------|---|
| 1 | ALCHEMIST | Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze. |
| 2 | ANDROID TWO | L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco. |
| 3 | MANIC MINER | Il nostro Willy cerca le prove di una civiltà perduta in una miniera abbandonata da troppo tempo. I robot continuano a lavorare mentre il nostro piccolo e simpatico eroe si dà da fare per accumulare ricchezza. |
| 4 | DRAGONS BANE | È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa. |
| 5 | FRED | È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere. |
| 6 | PI BALLED | Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore. |
| 7 | CHEQUERED FLAG | Il più avvincente dei giochi di formula Uno. Si è alla guida di un bolide che gira più o meno velocemente sui principali circuiti mondiali. Attenzione ad usare i freni e il volante. L'uscita di pista è l'evento più probabile. |
| 8 | 3D TANK | Una mitica battaglia di intelligenza oltre che di riflessi tra la vostra mente e il computer. L'artiglieria pesante di cui disponete può fare a pezzi i carri armati nemici che tentano di attraversare il ponte. |

LA CLASSIFICA DI **YOUR** COMPUTER

1	ATIC ATAC	ULTIMATE	SPECTRUM
2	CHEQUERED FLAG	PSION	SPECTRUM
3	COLONY 7	SYSTEM 3	ATARI
4	CRAZY KONG	INTERCEPTOR	VIC 20

LE MIGLIORI "UTILITY"

1	VU CALC	Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella.
2	VU FILE	Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole.
3	MELBOURNE DRAW	Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie.
4	ZEUS ASSEMBLER	Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi.

NOVITA'
sinclair

L'UNIVERSO SPECTRUM

Poiché ci sono giunte in redazione molte lettere in cui veniva evidenziata l'effettiva difficoltà di trovare in circolazione molti «pezzi» del Meccano Spectrum che fanno di questo micro uno dei modelli di home computer più belli del mondo, Special Program ha pensato bene di dare ai propri lettori la possibilità di colloquiare «da tecnici» con i rivenditori o anche con la Casa madre. Per comodità abbiamo suddiviso le informazioni tecniche per capitoli in modo da rendere più semplice il dialogo tra gli utenti e i rivenditori.

PARSO

UNITÀ CENTRALI

Codice 41-7101-01

SINCLAIR ZX 81 - 1 K - L. 99.000

- Microprocessore Z 80A, versione più veloce del famoso Z 80, universalmente riconosciuto come il migliore mai progettato.
- Tastiera del tipo a sfioramento per ridurre gli sforzi di digitazione; le parole chiave del linguaggio (RUN, LIST, PRINT, ecc.) si ottengono premendo un solo tasto.
- Esclusivo sistema di controllo della sintassi: eventuali errori di digitazione e di programmazione vengono rilevati immediatamente.
- Completo assortimento di funzioni matematiche e scientifiche con precisione fino all'ottava cifra decimale.
- Disegno di grafici e di figure animate.
- Vettori a più dimensioni di numeri e di stringhe.
- Fino a 26 cicli FOR/NEXT.
- Funzione RANDOMISE utile per le più svariate applicazioni.
- Istruzioni LOAD e SAVE per la memorizzazione e la riletture di programmi dotati di nome.
- 1 k byte di RAM espandibile a 64 k byte
- Nuovo schema circuitale avanzato con 4 integrati: microprocessore, RAM, ROM e master-chip esclusivo con funzione di 18 integrati dello ZX 80.
- Il microcomputer ZX 81 è fornito completo di alimentatore, dei cavi necessari per collegarlo ad un normale TV (B/N o colore) e ad un comune registratore a cassetta.

Codice 41-7116-00

SINCLAIR ZX SPECTRUM 16 K - L. 339.000

- Grafica a 256x192 punti-schermo.
- 24 linee di 32 caratteri.
- 8 colori indipendenti per testo, sfondo, riquadro.
- Comandi di suono modulabili in frequenza e durata.
- Vera tastiera multifunzione con maiuscole e minuscole. Tutti i tasti con funzione di ripetizione.
- Compatibile con teletext.
- Alta velocità LOAD e SAVE: 16k byte/100 sec.
- Funzioni VERIFY e MERGE per programmi e archivi.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a 1 tasto; controllo di sintassi.
- Ampio software su cassetta.
- 16k byte ROM e 16K byte RAM, espandibile a 48k byte.

Codice 41-7148-00

SINCLAIR ZX SPECTRUM 48 K - L. 423.000

- Grafica a 256x192 punti-schermo.
- 24 linee di 32 caratteri.
- 8 colori indipendenti per testo, sfondo, riquadro.
- Comandi di suono modulabili in frequenza e durata.
- Vera tastiera multifunzione con maiuscole e minuscole. Tutti i tasti con funzione di ripetizione.
- Compatibile con teletext.
- Alta velocità LOAD e SAVE: 16k byte/100 sec.
- Funzioni VERIFY e MERGE per programmi e archivi.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a 1 tasto; controllo di sintassi.
- Ampio software su cassetta.
- 16k byte ROM e 48k byte RAM.

STAMPANTI

Codice 41-7225-02

ALPHACOM 32 - L. 236.000

Nuova stampante collegabile e già interfacciata per i computers Sinclair ZX 81 e ZX Spectrum. Silenziosissima, molto affidabile. Usa tutti i comandi di stampa Sinclair. Formato di stampa 32 colonne. Velocità di stampa 2 linee al secondo. La carta utilizzata è termica bianca.

Codice 43-7237-02

0 SEIKOSHA GP 50 S - L. 290.000

Piccola e compatta, realizzata con Standard professionali, ottima per usi obbistici, la stampante GP 50 S è una stampante ad impatto con matrice di stampa 5 x 8, 35 caratteri/secondo, 32 colonne; incorpora una interfaccia diretta per SINCLAIR ZX 81 e SPECTRUM, densità caratteri 12 CPI, grafica, alimentazione carta a frizione, completa di alimentatore esterno.

Stampa un originale ed una copia. Set di 96 caratteri ASCII.

Dimensioni: 250 x 85 x 215 mm.

Codice 43-7230-10

SEIKOSHA GP 500 AS - L. 550.000

Dal piacevole design e ad un prezzo incredibilmente contenuto, la GP 500 AS è una stampante ad impatto con matrice di stampa 5 x 7, 50 caratteri/secondo, 80 colonne; incorpora una interfaccia Seriale RS 232C che consente il collegamento diretto alla ZX INTERFACE 1 SINCLAIR dello SPECTRUM.

Caratteri normali ed espansi, grafica, alimentazione della carta a trattori (moduli continui) larghezza 9"3/6. Stampa un originale ed una copia. Set di 96 caratteri ASCII e 44 caratteri e simboli. Dimensioni: 315 x 114 x 447 mm.

UNITÀ DI MASSA

Codice 41-7340-00

ZX MICRODRIVE PER SPECTRUM - L. 169.000

Lo ZX Microdrive amplia la possibilità dello ZX Spectrum in quei settori, come quello della didattica e delle piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una veloce ricerca delle informazioni memorizzate su un supporto magnetico. Ogni cartuccia per Microdrive può contenere da un minimo di 85K byte a 100k byte. Il caricamento di un programma da 48K byte avviene in circa 5 secondi. Altre caratteristiche sono i comandi di «LOAD, SAVE e VERIFY» per la memorizzazione, il caricamento, e la verifica dei programmi. Il comando «FORMAT» per l'inizializzazione delle cartucce. Il comando «CAT» per ottenere sul video la lista dei files contenuti nella cartuccia, con l'indicazione dello spazio libero disponibile. Comando di «AUTO-RUN» per il caricamento.

N.B. - Per collegare gli ZX Microdrive allo ZX Spectrum è necessario utilizzare l'INTERFACCIA 1. L'interfaccia può gestire contemporaneamente fino ad 8 ZX Microdrive per un totale di 640 K byte.

MONITOR

Codice 55-7878-50

MONITOR A COLORI 10" - REBIT - L. 550.000

Un display ad alta risoluzione professionale dal design molto curato nelle linee e finiture, particolarmente indicato per l'utilizzo con gli home e personal computer per le sue dimensioni ed il prezzo contenuto. Questo monitor prevede un ingresso con segnale PAL composito più il segnale audio.

Collegabile allo ZX Spectrum tramite interfaccia 41-7730-02 e cavo 55-7980-04.

ESPANSIONI DI MEMORIA

Codice 41-7432-12

KIT DI ESPANSIONE 32 K RAM PER SPECTRUM - TENKOLEK - L. 99.000

Kit di espansione per lo ZX Spectrum 16K serie TREE per ampliare la capacità di memoria utente a 84K.

A corredo dettagliate istruzioni in italiano per il montaggio.

Codice 41-7432-20

CIRCUITO INTEGRATO PER ESPANSIONE TWO - L. 5.000

Circuito integrato dell'espansione 32K Spectrum da sostituire nella posizione IC 26 per effettuare l'espansione RAM

32K nelle unità centrali serie TWO.

Codice 41-7416-00

ESPANSIONE 16 K PER ZX 81 - SINCLAIR - L. 99.000

Disegnato per essere collegato allo ZX 81, il modulo ZX-RAM si connette con la semplice pressione alla porta di espansione posta sul retro degli apparecchi: la capacità di memorizzazione programmi e dati aumenta di ben 16 volte, permettono di sviluppare programmi più lunghi e complessi, di realizzare una vera e propria «banca dati» personale e di eseguire più sofisticati programmi della libreria ZX software.

INTERFACCE

Codice 41-7730-02

INTERFACCIA MONITOR PER SPECTRUM - TENKOLEK - L. 60.000

Adattatore molto utile per il collegamento dello ZX Spectrum a un monitor a colori. Semplice da collegare, questa interfaccia migliora notevolmente il segnale video in uscita e dispone inoltre del segnale audio per collegarlo ad un amplificatore bassa frequenza o ad un monitor che ne sia provvisto. È indispensabile per il collegamento l'uso del cavo 55-7980-04.

Codice 41-7730-01

INTERFACE 1 PER SPECTRUM - SINCLAIR - L. 169.000

Indispensabile per il collegamento del ZX Microdrive.

Incorpora una interfaccia RS 232 e un sistema di collegamento in rete locale, si connette alla parte posteriore dello ZX Spectrum permettendo comunque il collegamento di altre espansioni periferiche dello ZX Spectrum. La interfaccia seriale RS 232, standard industriale universalmente adottato, permette il collegamento fra lo ZX Spectrum e una ampia gamma di periferiche e di altri computer dotati della medesima interfaccia. Grazie alla RS 232 è anche possibile trasmettere dati sulla linea telefonica utilizzando un modem. Tutte le immagini contenute in uno schermo video possono essere trasferite in circa 3 secondi e il protocollo di collegamento permette a ogni stazione della rete di specificare quali sono le stazioni trasmettenti e riceventi. È inoltre possibile diffondere un messaggio a ogni ZX Spectrum collegato alla rete realizzando un interessante sistema di broadcasting. Ogni Sinclair ZX Spectrum può agire come servitore di altri ZX Spectrum della rete pilotando una stampante ZX o qualsiasi altra periferica collegata tramite la interfaccia RS 232. Ogni ZX Spectrum può inviare e ricevere files dagli altri computer della rete sfruttando al massimo le possibilità offerte dallo ZX Microdrive. La rete può essere costituita da 2 a 64 Spectrum.

Codice 41-7730-03

INTERFACE 2 PER SPECTRUM - SINCLAIR - L. 80.000

È l'ultima novità in casa Sinclair per lo ZX Spectrum. Permette di utilizzare le nuovissime ZX ROM cartucce software di nuova concezione e di minime dimensioni. È previsto il collegamento per 2 JOYSTICK di tipo standard «9 poli D». Si consiglia l'uso del Joystick 55-7820-06.

Con le nuove ZX ROM il programma è immediatamente caricato e pronto all'uso.

Codice 43-7730-14

INTERFACCIA CENTRONICS E RS 232 PER SPECTRUM - L. 99.000

Per il collegamento con qualunque stampante o periferica, munita di questa interfaccia. Per l'uso sono disponibili i software specifici applicativi per le seguenti stampanti.

- GP 500 A SEIKOSHA - 43-7990-06
- GP 550 A SEIKOSHA - 43-7990-08
- GP 700 A SEIKOSHA - 43-7990-00

Il cavo di collegamento 43-7980-01 fra l'interfaccia e la stampante ed i software applicativi specifici per le stampanti sono da ordinarsi a parte.

Codice 41-7730-04

INTERFACCIA JOYSTICK PROGRAMMABILE - TENKOLEK - L. 99.000

Per uno o due joystick. Compatibile con qualsiasi gioco. Adatto per ZX Spectrum e ZX 81. Completa di cassetta dimostrativa e n. 10 schede prestampate come promemoria di programmazione dei vari giochi.

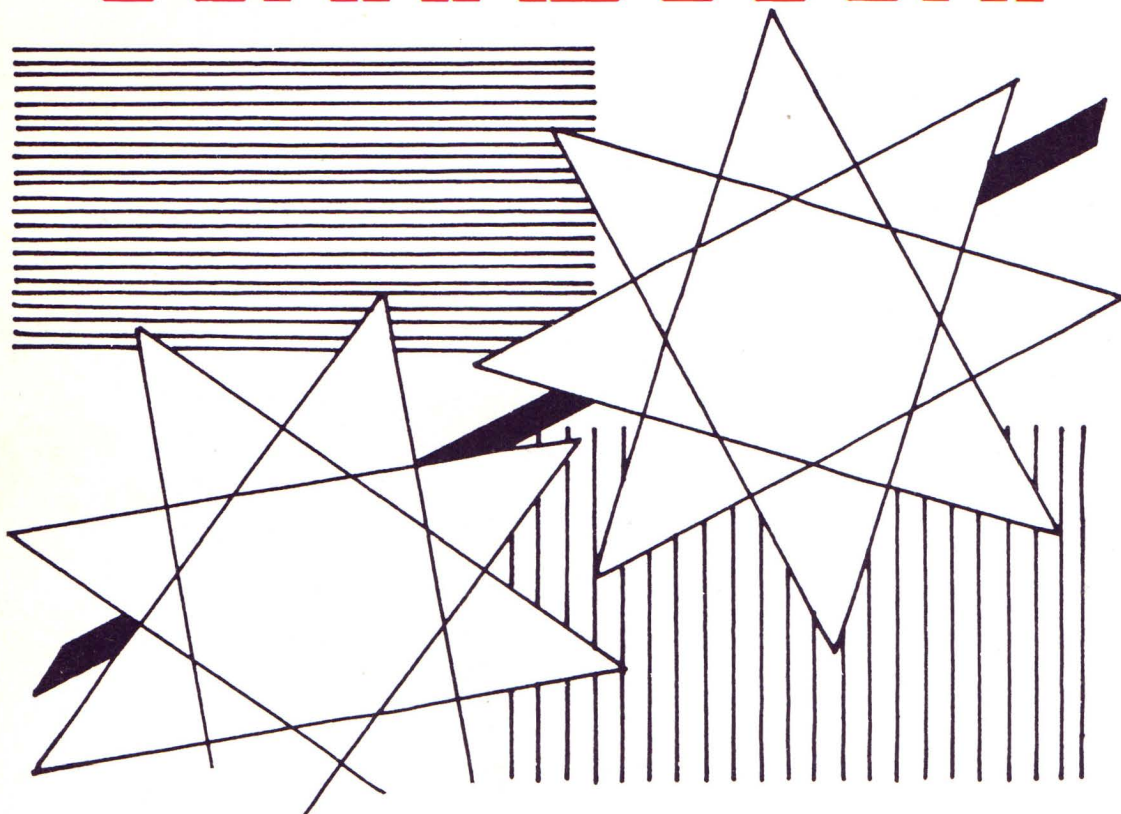
Si consiglia l'uso del Joystick 55-7820-06.

Codice 55-7820-06

JOYSTICK COMMAND - TRIGA - L. 26.000

Il Primo Joystick che ha il pulsante «fire» nel punto più naturale per l'uso; infatti il dito indice risponde più prontamente delle altre dita. Si ha così maggior prontezza di riflessi e velocità di tiro. L'impugnatura è solida e al tempo stesso maneggevole. Compatibile con: INTERFACE 2 SINCLAIR e Interfaccia Programmabile TENKOLEK.

SCARABOCCHI



Con questo semplicissimo programma chi ha la fortuna di possedere un magico Commodore 64 può dare libero spazio alla propria fantasia e creare sullo scher-

mo o sulla sua stampante bellissimi effetti di grafica. Per «creare» è necessario collegare il joystick in porta 1 o usare anche la tastiera.

```
0 FORA=0T053:READB:POKE24448+A,B:NEXT
1 DATA 169,255,133,87,169,67,133,88,173
2 DATA 253,95,160,0,145,87,198,87,208
3 DATA 250,198,88,166,88,224,63,208,242
4 DATA 96,169,255,133,87,169,127,133,88
5 DATA 169,0,168,145,87,198,87,208,250
6 DATA 198,88,166,88,224,95,208,242,96
7 PRINT"  S*****SKETCH PAD*****"
8 PRINT" JOYSTICK CONTROL PORT 1"
9 PRINT"FIRE BUTTON =CLEAR"
```

```

11 PRINT"PRESS ANY KEY TO START"
12 GETA$: IFA$="" THEN12
13 INPUT" s BORDER COLOUR";BC
15 INPUT"LINE COLOUR";LC
20 INPUT"SCREEN COLOUR";SC
40 LC=LC*16: IFSC*16+BC>255THEN13
50 UC=53248+13*256: V=53248
55 POKEV+24,8
60 POKEVC,PEEK(UC)AND254
70 POKEV+32,BC
80 POKEV+22,PEEK(V+22)OR200
81 POKEV+17,PEEK(V+17)OR32
90 CO=LC+SC: POKE24573,CO: SYS24448
91 POKE17152,CO: POKE32512,0
100 P=1024*24: B=128
105 POKEP,PEEK(P)ORB
110 A=PEEK(56321)AND31
120 IFA=30THEN500
130 IFA=29THEN700
140 IFA=27THEN1000
150 IFA=23THEN1300
160 IFA=15THEN1500
170 GOTO105
500 IFP/8=INT(P/8)THEN520
510 P=P-1: GOTO105
520 P=P-320+7: GOTO105
700 IF(P+1)/8=INT((P+1)/8)THEN720
710 P=P+1: GOTO105
720 P=P+320-7: GOTO105
1000 B=B*2
1010 IFB>128THEN1030
1020 GOTO105
1030 P=P-8: B=1: GOTO105
1300 B=B/2: IFB<1THEN1320
1310 GOTO105
1320 B=128: P=P+8: GOTO105
1500 SYS24476: GOTO105

```

**COMPUTERMANIACI
CHE AVETE ACQUISTATO
QUESTO BELLISSIMO SPECIALE**

**RICORDATEVI
CHE OGNI MESE
È IN EDICOLA**

PROGRAM

**L'UNICA RIVISTA ITALIANA A TRENTADUE PAGINE
CHE GIRA SUI VOSTRI COMPUTER**

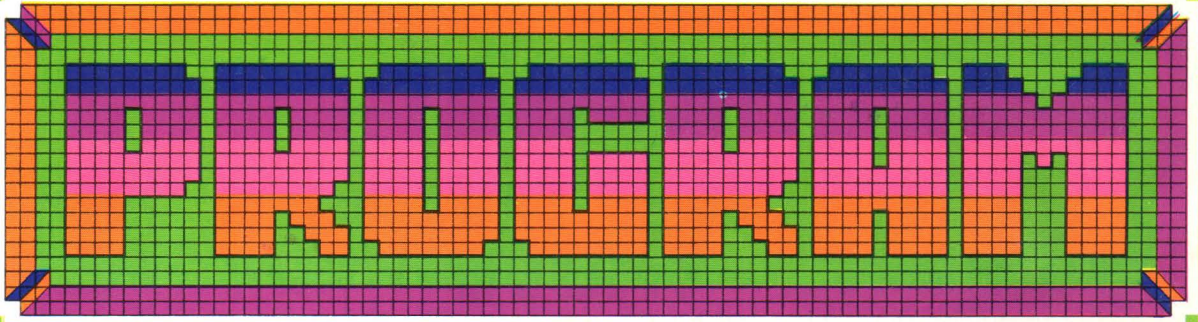
**SONO 32 PAGINE DI GIOCHI, UTILITY, CONSIGLI,
PIÙ I LISTATI DI ALCUNI DEI GIOCHI
PIÙ BELLI PER LO SPECTRUM E IL VIC 20**

**NON POTETE ASSOLUTAMENTE
DIMENTICARVI DELL'APPUNTAMENTO
MENSILE CON**

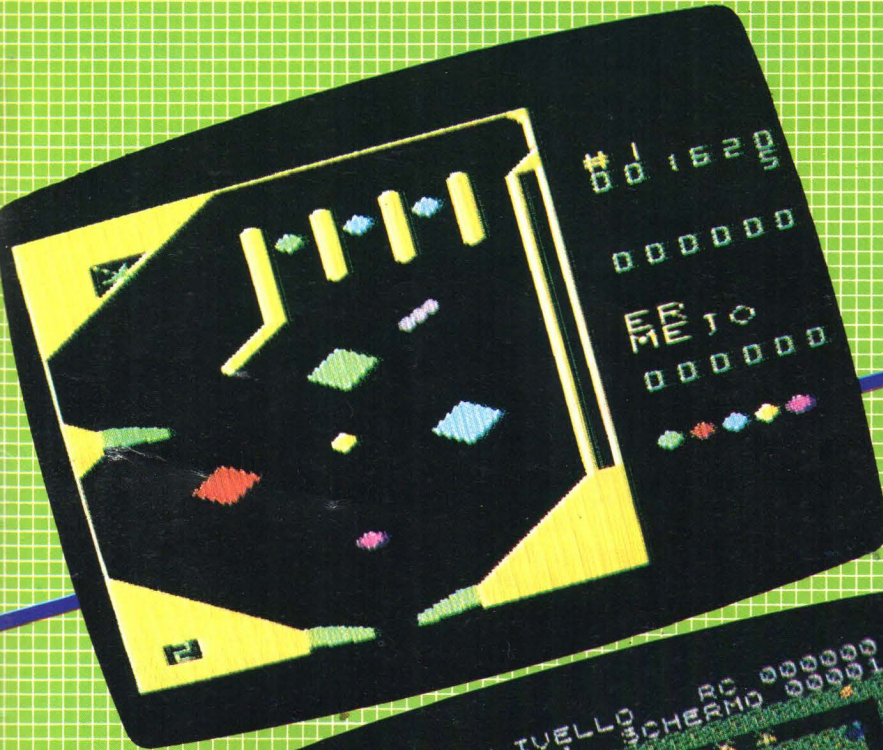
PROGRAM

E' IN EDICOLA IL N.6

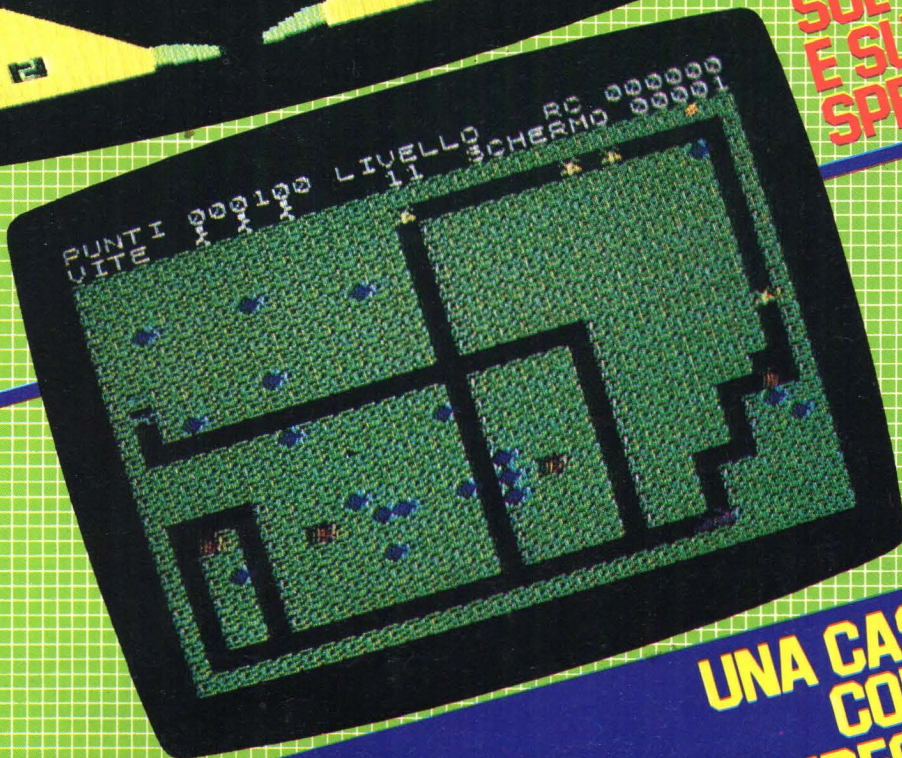




**32 PAGINE
A COLORI**



**LA PRIMA
RIVISTA
CHE "GIRA"
SUL VIC 20
E SULLO
SPECTRUM**



**UNA CASSETTA
CON 10
VIDEOGIOCHI**

VENDO COMPRO CERCO TROVO

• Vendo i primi 7 numeri di «Conoscere il computer direttamente dal computer (Enciclopedia)» a L. 50.000 tutto compreso. Vendo giochi Vic-20 in LM. Scrivere per la lista a Papotti Michele - Via del Campo, 13 - Parma 43100 - Tel. 0521/492135.

• Vendo programmi o listati per Vic 20 a prezzi unici. L. 2.000 al programma inciso su cassetta e L. 1.000 al listato (discutibili). Inoltre cerco espansione a 8K o 16K o 32K a prezzi più che onesti. Garantisco massima serietà. Telefonare a Fabio Mandolo 0429/3874 (ore pasti). Fabio Mandolo - Via V. Scamozzi, 7 - Este (PD).

• Vendo Vic 20 + registratore + joystick + 2 cartridges (Avenger o Road Race) + Manuali in inglese e in italiano + vari giochi (30) sulla cassetta + utility S (word processing) ecc. a 350.000 L. non trattabili. Tomasz Cieslik - C.so Tazzoli, 162 - Torino - Tel. 011/3088439.

• Vendo ottimo software per Vic e CBM 64. Molti giochi provengono dall'America, ne possiedo un sacco tutti a prezzi incredibili. Aspetto vostre lettere amici commodoriani. Concetto Sciuto - Via P. Bentivoglio, 64 - Catania - Sicilia 95100 - Tel. 417764.

• Vendo Vic 20 e cambio intellevision intelligent e television + registratore e Joystick con Commodore 64 o Spectrum 16K si assicura massima serietà. Vic 20 e intellevision si vendono a prezzi stracciati. Timanti Francesco - Via Corridoni, 12 - Salsomaggiore (PR) - Tel. 76097.

• Vendo per Vic 20 3 cartucce a lire 50.000, telefonare al 5585175 ore 21 in poi. Marco Fabbi - Via S. Pincherle -

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

Roma.

• Vendo intellivision + 5 cartucce a L. 200.000 - 250.000 o cambio con ZX Spectrum offro e richiedo massima serietà. Luca Fachinetti - V. S. Lorenzo, 17 - Bonate Sopra (BG) - Tel. 035/991248.

• Vendo giochi per Vic 20 inespanso (briscola - simon ufo - scalatore - brikout ecc.) a lire 2.000 cad. e regalo un gioco a chi ne acquista 4 (cassetta comp.). Richiedere lista allegando lire 500. Stefano Armanasco - Via Chiavenna, 7 - Sondrio 23100.

• Cerco occasione gioco calcio per Vic 20, telefonare ore pasti. Christian Uva - Viale dei Cronisti, 23 - 00040 Monte Porzio C. - Tel. 9448509.

• Cerco penna ottica per

uno ZX spectrum possibilmente a prezzo basso e in buone condizioni. Scrivere o telefonare chiedendo di: Piero Lisandrelli - L.go Castel Bolognese, 10 - 00127 Viterbia Roma - Tel. 6071850.

• Vendo per Vic 20 cartuccia «Mole Attack» a lire 25.000. Telefonare allo 011/382937 - Torino. Fabio Sanfilippo - C.so Trapani, 78 - Torino.

• Causa passaggio a sistema superiore vendo: Vic 20, 4 mesi di vita + registratore dedicato + joystick controller + 12 cassette originali con circa 70 fra giochi e utility + cartuccia alenger tutto a L. 370.000 massima serietà. Paolo De Gattis - La Cure de Chevrot - 11020 Gressan (AO).

• Vendo programmi Vic 20 sia giochi e utility. Nastro con 50 programmi, scelti tra una vasta gamma di circa 300 programmi, a L. 30.000. Molti in linguaggio macchina. Luciano Baglioni - Via della Verna, 20 - Roma 00141 - Tel. 06/899286.

• Vendo e cerco programmi su nastro per commodore Vic 20 espanso e non. Per informazioni e per richiedere la lista dei programmi scrivere o telefonare (ore pasti) a: Marco Ferrante - Via Costantino, 50 - Napoli 80125 - Tel. 081/633805.

• Vendo 2 cassette Vic 20 con 10 giochi ciascuna a L. 10.000 l'una, vendo anche cassetta n. 3 super Program L. 6.000. Se volete entrare nel mio club basta inviare L. 1.000 in francobolli. Forzieri Massimo - Via Empolese, 9 - S. Casciano V.P. (FI) - Tel. 055/828380.

• Vendo Vic 20 - Espansione 14K + 50 Programmi su cassetta - 12 tutto a L.

- 300.000. Demetrio Valente - Via Monte Rosa, 8 Castelletto Ticino.
- Vendo Vic 20 (3 mesi di vita) + cartridge radar rattracce + le seguenti cassette: trota + multiron + star force + alien blitz + mangrove + pac man + millepiedi + 3 cassette con molti giochi (valore commerciale L. 55.000) tutto a L. 400.000 trattabili. Telefonare dopo le ore 20. Giuseppe Maffucci - Via Tripoli, 43 - Biella (VC) - Tel. 015/401413.
- Compro, cerco, trovo programmi per lo ZX Spectrum moltissimi giochi e numerose utility lire 3.000 cassetta per il 16K 4000 per il 40K oppure cassetta 5 programmi 15.000 lire. Telefonare per informazioni: Lorenzo Monaco - Via M. Guadagno, 10 - Napoli - Tel. 444306.
- Eccezionale gente! Vendo commodore Vic 20 più un sacco di cassette giochi + registratore a L. 300.000 trattabilissime e intellivision + 7 cassette a L. 310.000. Matteo - Via S. F. D'Assisi, 9A - Cantù (CO) - Tel. 031/701401.
- Vendo laser zone Cartuccia per il Vic 20 16K a L. 10.000. Vittorio Santoriello - Via Vitruvio Pal Papa - Formia (LT) - Tel. 0771/21155.
- Vendo Vic 20 + interfaccia registratore C2N + 1 libro con 30 giochi + 2 cartucce (gorf + money wars) + l'introduzione al basic (parte 1), + 33 riviste di informatica dal valore di L. 110.000 + 55 giochi su cassetta (sono tutti bellissimi) tra cui: galatic crossfire, forza 4, frog, briscola, bewitched (della imagine), wizard and princeps, hell 3D, bilancio familiare, totocalcio, breakout, formula 1, pinball, galaxia e molti altri joystick. Il tutto a sole L. 200.000 scrivere a: Cadin Andrea - Via Narvesa, 9 - Pordenone - Tel. 0434/27922.
- Occasione! Vendo Vic 20 + 9 cartucce gioco + 52 videogiochi su cassetta + 16 programmi + un joystick a L. 350.000. Servello Massimo - V. Carlo Poma, 24 - Milano - Tel. 7387954.
- Vendo cassetta con 70 programmi per Vic 20 al prezzo di L. 25.000 oppure li cambio con altri. Inviatemi le vostre liste che io invierò le mie. Inoltre dispongo di circa 1000 programmi per il 64 che gradirei cambiare con i programmi del Vic 20. Tra i quali: Simon Basic, Logo, Forth, Burger, Time, Olimpiadi, ecc. Di Rienzo Giosue - Via Marotta Pal Fiat - S. Maria C.V. - Tel. 0823/843884.
- Vendo Vic 20 + registratore + espansione da 16K + 90 videogiochi + numerose riviste contenenti programmi utility e notizie varie, il tutto per 570.000 prezzo trattabile. Esigo e offro massima serietà. Cesare Malfettone - Via Umberto I, 55 - Sarno (SA) 84087 - Tel. 081/944807.
- Cambio cartuccia «Adventure Land» con qualsiasi altra cartuccia. Solo zona Torino e dintorni. Telefonare ore serali. Maurizio Bagordo - C.so Roma, 73 - Moncalieri TO - Tel. 6069082.
- Cerco espansione 8 o 16K Ram, vendo espansione 3K Ram scrivetemi indicando la cifra richiesta per 8 o 16K o quella offerta per il 3K Ram. Paolo Chiesa - Via Matteotti, 2 - Villafranca (VR) - Tel. 045/7901772.
- Vendo per Commodore Vic 20 3 cartucce Gorf, Garden wars, Avenger a lit. 20.000 cadauna. O cambio per qualsiasi altra cosa per Vic 20 tipo: programmi ed espansioni. Masolino Passi - Via del Babuino, 65 - Roma - Tel. 6785094.
- Vendo Vic 20 + espansione di memoria old 16K + registratore + un libro sulla programmazione in Basic + 80 videogiochi per L. 550.000. Telefonare al 081/942540 ore pasti. Offro ed esigo serietà massima. Valerio Papacena - Via Luigi Buonaiuto, 29 - Sarno (SA).
- Vendo Vic 20 + registratore C2N + Joystick + espansione 3K ram + cartuccia «Omega Race» + 15 giochi su cassetta + 76 giochi listati a L. 300.000! Roberto Rispoli - V. Beccaria, 39 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 2478280.
- Vendo programmi per Vic 20 (espanso-inespanso) programmi su carta e su cassetta. Bellissimi a poco prezzo. Chiedere di Flavio. Tel. 02/2576774. Lodestro Flavio - V.le Monza, 355 - Milano - Tel. 2576774.
- Vendo tre cartucce per Commodore Vic 20 a sole lire 110.000 prezzo non trattabile. Andrea Bertolaja - Via Raffaello, 5.1 - Cesano Boscone (MI) - Tel. 02/4583293.
- Cerco espansione da 3 o 8K, possibilmente a prezzi modici, per Vic 20. Barge Paolo - Via Fossano, 3 - Marene (CN) - Tel. 0172/342082.
- Vendo o cambio a Lit. 60.000 o in cambio di altri due giochi, cartuccia gioco nuovo «Pirate cove» - «Mission impossibile». Vic 20. Telefonare preferibilmente durante i pasti 12.30-14.30 20-20.30. Mirko Battistelli - Via Boccaccio, 9 - Porto San Giorgio (AP) - Tel. 0734/49511.

- Vendo simulazione di volo per Spectrum 48K a lire 6.000 + spese di spedizione. Compro simulazione di volo di F 15 oppure scambio con la precedente offerta. Roberto Mattioni - Via G. Castelnuovo, 6 - Roma - Tel. 06/5577969.
- Vendo 137 programmi per 2X spectrum 16/48K. 110 giochi, 32 a lire 3.000 l'uno e 78 a lire 4.000 l'uno. 27 utilitari a lire 2.500 l'uno. Scrivetemi e vi spedirò la lista con la descrizione. Franco Tortoli - Via delle Romite, 8 - Galluzzo (Firenze) 50124 - Tel. 055/2048905.
- Vendo cartridge «Voodoo castle», (per VIC 20) utilizzato solo un mese e in buonissime condizioni il prezzo è di L. 20.000 oppure lo scambio con la cassetta del terzo e quarto n° di programmi. Telefonare ore pasti. Andrea Marelli - Via Faà di Bruno, 26 - Alessandria - Tel. 0131/42658.
- Vendo listati ottimi giochi utili ecc. a lire 1.000 l'uno. Per lista inviatemi L. 500 in francobolli. P.S. Assicuro massima serietà. Pier Luca Venuto - C.so Mazzini, 4/21 - Lavagna (GE) 16033.
- Vendo cartuccia «Home Babysitter» a L. 25.000 per Vic 20. Compro floppy disk usato ad un prezzo vantaggiosissimo o 16K ram. Per vic 20. Scrivere o telefonare ore pasti. Claudio Basile - C.so Amedeo Savoia, 171 - Napoli - Tel. 081/344706.
- Eccezionale occasione - svendo Vic 20 + registratore C2N + manuale in italiano + il libro del Vic 20 + 2 cartucce e 6 cassette giochi - a sole L. 250.000 (valore commerciale L. 500.000). Fazio Luigi - Via Pizzi, 3 - Torino - Tel. 011/6190289.
- Cambio, vendo, compro programmi di ogni genere per computer CBM Vic 20 in versione base, rispondo a tutti. Silvano Bertolini - Via Corsica, 245 - 25123 Brescia - Tel. 030/220804.
- Vendo favolosi giochi per il Vic 20 tra cui il meraviglioso Grave Robber SI-II ed altri altrettanto belli. Cerco inoltre espansione da 8K-16K e cartuccia del Atari soft Donkey-Kong posso scambiare e vendere anche la cartuccia jupiter lander. Lovati Emanuele - Vicolo del Bersaglio, 7 - Bolzano - Tel. 35533.
- Vendo cartuccia per Vic 20 gioco Jupiter Lander nuova a L. 30.000 Tel. 049/618308 (ore pasti). Marco Zampiron - Via Guardi, 24 bis - Padova.
- Cerco registratore per Vic 20 e 2 joystick. Telefonare dopo le 13.00 - Luca Valsecchi - S.S. Cosma e Dam. - Calolziocorte (BG) - Tel. 0341/641548.
- Cerco Espansione 8K ram a prezzo ragionevole per Vic 20 e vendo una cassetta gioco (Wacky Waiters). Nardi Marco - Via Sottoripa, 60 - Volpiano (TO) - Tel. 011/9885263.
- Cerco e cambio programmi su cassetta per commodore Vic 20. Telefonare o scrivere presto vi attendo. Pennacchia Gaetano - Via Don Minzoni, 5 - Cesano Boscone (MI) - Tel. 4472239.
- Cerco cartuccia 8K per il Vic 20 a un prezzo accessibili. Daniele Lanzillo - Largo Antonelli - Roma - Tel. 06/5423672.
- Scambio programmi per Vic-20 solo in linguaggio macchina e cartridge su nastro (anche atari) - Luca Mansutti - Via M. Grappa, 1 -
- Udine 33100 - Tel. 0432/44768.
- Vendo, cambio ogni tipo di programmi per Vic 20 anche espansi fino a 16K. Possiedo circa 250 giochi di cui circa 100 in L.M. sono interessato sia allo scambio che alla vendita. Costo di un programma L. 1.000. Antonio Caputo - Rione Raiola Is., 13/A - Torre del Greco (NA) 80059 - Tel. 081/8814568.
- Vendo intelelevision L. 250 + garanzia + 2 cassette in regola + vendo cassetta per l'intelevisone. Alessio Sheco - Via - Roma - Tel. 8120006.
- Cerco cartuccia di espansione a 16K per Vic 20. Di Camillo Filippo Via Conte di Carmagnola, 24 - Roma - Tel. 291484.
- Regalo Vic 20 + 2 Cartridge giochi + scacchi a chi acquista in blocco Vic 1111 - 16K ram exp. + Vic 1211 - 3K super exp. + Vic 1212 - Programmer's Aid + Vic 1020 cabinet espansione 6 slot. Valore totale oltre 700.000. Vendo L. 400.000. Dario Giambelli - Via De Cristoforis, 15 - 20124 Milano - Tel. 02/6572867.
- Vendo/cambio giochi per Vic 20 inespanso (Ralli Bis - Slot Machine - Invader ball - Formula uno - Alien Soccer - ecc.), a prezzi veramente bassi. Non perdetevi l'occasione. Andrea Nori - Via S. Bertara, 106 - 00048 Nettuno (RM) - Tel. 06/9803231.
- Cerco possessore di ZX Spectrum, possibilmente abitante in Roma o meglio in Viterbia, per scambio di programmi e idee. Chiedere di: Piero Lisandrelli - Largo Castel Bolognese, 10 - 00127 Viterbia Roma - Tel. 6071850.
- Eccezionale! Software Vic 20 - Qualsiasi genere di pro-

grammi, gestionali, videogames, didattici, ecc. Perrichiere la lista scrivere o telefonare a: Vincenzo Musicò - Via Paolo Blandino, 12 - 98100 Messina - Tel. 090/2938626.

• Vendo Vic 20 + registratore CZN + Joystick + 40 giochi + manuale + programmi vari e listati a L. 300.000. Matteo Cangelli - Via Cariani, 1 - Dalmini (BG) - Tel. 035/561265 ore pasti.

• Vendo videogioco intellivision + 4 cassette (black jack + tennis + basket + astromash) il tutto imballato e in buone condizioni al prezzo di lire 200.000 trattabili. Lucia Dilullo - Via Daniele Manin, 12 - Napoli 80124 Tel. 081/630782 sabato e domenica.

• Vendo Vic 20 + Joystick +

introduzione al basic + cassette + riviste sul Vic 20 a L. 260.000. Marco Bottigliero - Via Procida, 15 - Torre del Greco (NA) - Tel. 081/8817502.

• Cerco persona disposta a comprare Vic 20 in ottime condizioni 5E joystick 5E 4 cassette + introduzione al basic (parte n. 1) a L. 260.000. Marco Bottigliero - V. Procida, 15 - Torre del Greco (NA) - Tel. 081/8817502.

• Eccezionale!! Vendo Vic 20 L. 50.000 + Reg L. 50.000 + 2 cartucce imagic L. 50.000. Tot. 150.000 vendo anche separatamente o combinazioni di 2 logif. Telefonate dalle 14.00 alle 15.00. Andre Maggi - Via Filarete, 94 - Roma 00176 - Tel. 274622.

• Compro un'espansione di memoria per il Vic-20 da 8 o 16 kram a prezzo trattabile per informazioni telefonare o scrivere a: Berto Gianluca - Via Caldarola, 45 2/B - Bari 70126 - Tel. 080/483224.

• Vendo Vic 20 1 anno + espansione 3-8-16K switchabile + cartuccia «Programmers' AID» + gioco «Avenger» + 50 programmi su cassetta + libro «guida al personal Vic 20». L. 230.000. Gianni - Verona - Tel. 045/517374.

• Vendo programmi per Vic 20, Spectrum, CBM 64, e ti 99/LO. Per ricevere lista programmi inviare L. 1.000 per spese postali. Il prezzo di ogni programma è di L. 500. Andrea Capotenuto - Via S. Castagnata, 23/12 - Genova 16147.

**Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Program e Special Program,
presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....

LA POSTA DEI LETTORI

Supplementi e Vic espanso

Sono un ragazzo di 16 anni, posseggo un Vic 20 con espansione intercambiabile da 3, 8, 16K. Vi ho scritto per proporvi di ampliare la vostra rivista con numeri supplementari che «girano» sul Vic espanso.

Secondo me sarebbe una buona idea far uscire un supplemento ogni 1 o 2 mesi perché, di riviste che «girano» sul Vic base ce ne sono tante (la vostra è la migliore) ma, per il Vic espanso non ce n'è quasi nessuna.

Un supplemento ogni 1 o 2 mesi non inciderebbe troppo sulle mie finanze e darebbe a me e, a tutti quelli che, come me, posseggono un'espansione, la possibilità di sfruttare le grandi possibilità di un Vic dotato di espansione.

Concludo col farvi i miei più sinceri auguri di continuare ad essere la miglior rivista di videogames.

Luca Facchinetti - (Bergamo)

Caro Luca, grazie ancora per i molti complimenti che fai alla nostra rivista. Tu dici cose giustissime ma devi anche sapere che non è poi facilissimo riuscire a mandare in stampa una rivista come Program o Special Program. Infatti il lun-

go lavoro di preparazione parte da un esame quanto più meticoloso possibile dei giochi che i nostri programmatori ci sottopongono. Scelti i giochi occorre passare i programmi ai redattori tecnici che controllano che questi giochi siano corretti dal punto di vista della programmazione. Anche riviste come «Your Computer», infatti, hanno spesso dei listati che alla prova dei fatti non «girano» sui computer dei lettori. Per evitare questi rischi la redazione congiunta di Program e Special Program testa tutti i listati con attenzione.

Occorre poi passare alla compilazione vera e propria della rivista con il reperimento delle novità di Commodore e Sinclair e con la premiazione per i lettori che ci hanno inviato programmi su cassetta o su listato. Infine bisogna tener dietro a compiti noiosi ma necessari come la correzione delle bozze per evitare refusi brutti sulla rivista negli articoli discorsivi ma addirittura letali nei listati.

Quanto alla tua proposta di fare una rivista per il Vic espanso ci pare che la suddivisione tra Vic e 64 sia più che sufficiente. Se fai attenzione scoprirai anche tra i giochi per tutti i Vic quelli ad altissima risoluzione grafica. Se sei stato attento o lo sarai nei prossimi mesi vedrai che anche sull'argomento «supplementi» abbiamo detto la nostra. Ciao.



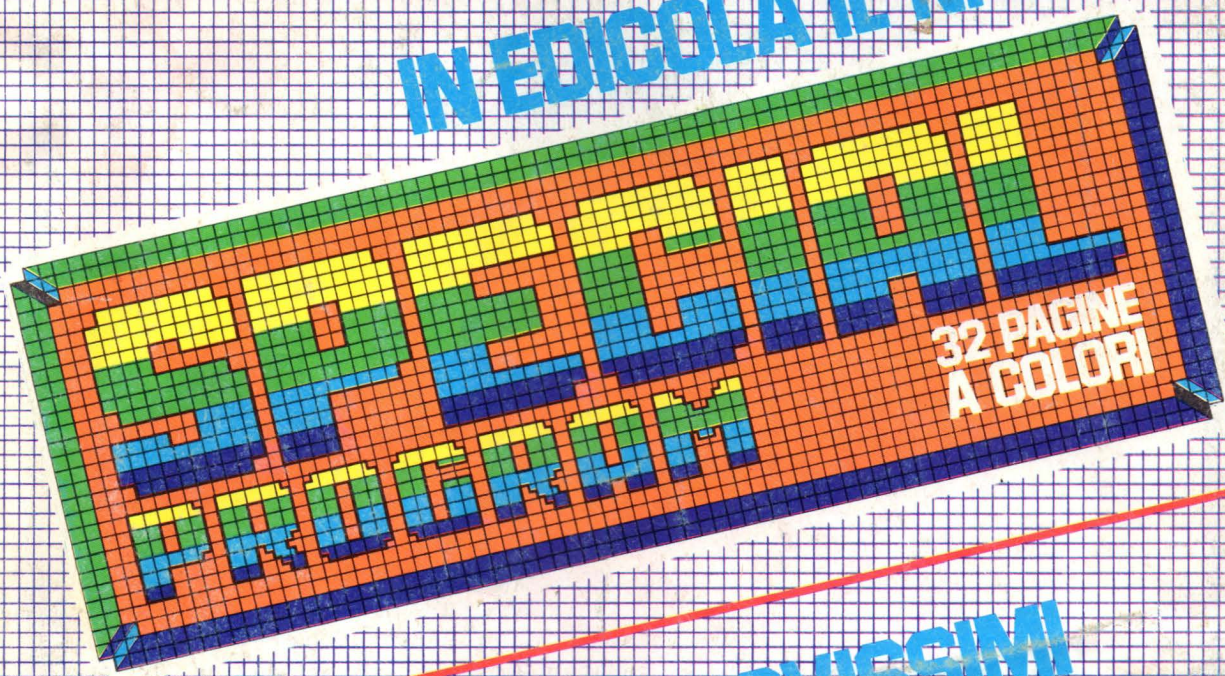
MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI

PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete.
Per questo motivo vi vogliamo presentare
anche giochi fatti da voi per Program.
Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta.
Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.

IN REGALO

Program e Special Program premiano con 300.000 lire tutti quei giochi inviati dai lettori che saranno inseriti su cassetta. Con 150.000 verranno premiati quei listati che saranno pubblicati sulla rivista senza essere contemporaneamente inseriti anche sulla cassetta. Cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti.

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 6 DI



CON ALTRI 10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE GIRANO
SUL COMMODORE CBM 64
E SULLO SPECTRUM 48K

ASSOLUTAMENTE
DA NON PERDERE!!